

Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu

Instytut Literatury Polskiej

Recenzja rozprawy doktorskiej

**mgra Michała Żmudy „Gry cyfrowe jako palimpsesty tradycji literackiej”, napisanej
pod kierunkiem prof. dr hab. Jolanty Pasterskiej na Wydziale Filologicznym
Uniwersytetu Rzeszowskiego**

Rozprawa doktorska mgra Michała Żmudy „Gry cyfrowe jako palimpsesty tradycji literackiej” (267 stron) stanowi interesującą propozycję analizy gier cyfrowych w odniesieniu do literatury (i literackości), z położeniem nacisku na rodzaje i sposoby, w jaki ta druga wpływa, oddziałuje i inspiruje te pierwsze. Praca składa się ze wstępu, pięciu obszernych rozdziałów, zakończenia, bibliografii i dwóch aneksów.

Rozdział pierwszy rozprawy („Media i ich konteksty – o warsztacie badań intermedialnych”) stanowi obszerne rozpoznanie stanu badań i zarazem przygotowanie warsztatu i narzędzi badawczych, które w swej pracy wykorzystywać będzie autor rozprawy. Z uznaniem należy ocenić liczbę i zakres przywołanych prac badawczych, szerokość kontekstów, drobiazgowość analiz i umiejętność operowania zastanym materiałem, jaką wykazał tu Autor rozprawy. Zdradzając znakomitą znajomość materii, mgr Michał Żmuda wybrał spośród prezentowanych stanowisk te, które uznał za szczególnie wartościowe i cenne dla prowadzenia swoich badań, wykazując się przy tym zmysłem krytycznym, umiejętnością wyważonego wartościowania dokonań poprzedników, a także zdolnością prowadzenia dobrze uargumentowanego wywodu.

W rozdziale drugim („Ludyczność i literackość”) autor omawia koncepcję gry, zabawy jako takiej, podejmuje próbę zdefiniowania gry cyfrowej i zestawienia jej z literaturą w celu wykazania różnic między nimi. Za kluczowe uznaje tu trzy właściwości gier cyfrowych – proceduralność, wpływ użytkownika, przestrzenność.

Rozdział trzeci („Czytanie gier?”) to próba odnalezienia i odczytania obecności cech literackich w grach fabularnych. Autor skupia się na obecności tekstu w grze, podkreśla znaczenie encyklopedii i wszelkiego rodzaju innych form dopowiadania świata przedstawionego, bada relację między czytaniem a graniem.

Rozdział czwarty („Literackie płaszczyzny gier cyfrowych”) to opis tekstów i ich nośników, które są związane z grą, ale nie mają bezpośredniego wpływu na jej fabułę. Mogą mieć za to wpływ na jej odczytanie i interpretację, wpływają na reakcje gracza. Kluczowymi dla tego rozdziału są kategorie artefaktu (literackiego) i paratekstu, które pełnić mogą rolę narracyjną, medialną i ekonomiczną.

Rozdział piąty („Intermedialne odniesienia – gry cyfrowe inspirowane utworami literackimi”) zawiera analizę wybranych gier odwołujących się wyraźnie do swojego literackiego pierwowzoru. Autor tropi różne formy i przejawy tego powiązania, pokazując jak różnie może być ono realizowane.

Podstawowym pytaniem, jakie można zadać mgr. Michałowi Żmudzie, pytaniem, na które nie znajdujemy zwerbalizowanej wprost odpowiedzi w jego rozprawie, są wyznaczniki literatury (szerzej: literackości) oraz status, miejsce literatury w świecie innych form piśmiennictwa? We Wstępie czytamy: „Literatura [...] jest równoznaczna z literackością rozumianą jako sfera określonych systemów semiotycznych, metod interpretacji tekstu, rozwiązań technicznych, kontekstów społecznych i umów, które budują kulturę. Interesuje nie zatem tradycja literacka w ponowoczesnym ujęciu, gdzie badanie literaturoznawcze to przede wszystkim badanie literackości, które zakłada dwie perspektywy: po pierwsze ogląd medialnej praktyki literackiej, po drugie, ogląd katalogu dzieł, motywów i gatunków związanych z tą praktyką” (s. 6).

Wychodząc z tego założenia, Autor rozprawy używa terminów „literatura” i „literackość” naprzemiennie. Czy słusznie? Doktorant – o ile dobrze odczytuję jego intencję – zakłada *a priori*, że każdy tekst (począwszy od pojedynczego wyrazu, aż po rozbudowane opowiadania), który konstytuuje, bądź sytuje się w obrębie świata przedstawionego gry cyfrowej jest – w swym pochodzeniu – związany z literaturą. Co więcej, w rozdziale IV („Literackie płaszczyzny gier cyfrowych”) stawia tezę, że także „parateksty” („materialne obiekty użytkowe”, które towarzyszą nośnikom cyfrowym gier, np. instrukcje, opakowania, materiały dodatkowe, czasem książki) są inspirowane literacko. Teza ta, tyleż śmiała i intrygująca, budzi jednak nieco zastrzeżeń.

Jest ona intrygująca i – dodajmy – na ogół przekonująca w odniesieniu do fikcyjnych światów przedstawianych w cyfrowych grach fabularnych. Zastrzeżenie „na ogół” pozostawia tu pewną przestrzeń do dyskusji.

Tekst w odniesieniu do gry cyfrowej – co pokazuje Autor – wykazuje różne stopnie powiązania z przebiegiem fabuły nakreślonej w grze. Pierwszy, najsilniejszy, to teksty bezpośrednio wpływające na jej przebieg (fabułowtórce). Drugi, nieco słabszy, to teksty objaśniające świat przedstawiony, uzupełniające go, dookreślające (teksty w oknach dialogowych, w encyklopediach, w kodeksach itp.). Trzeci, gdzie powiązanie jest jeszcze słabsze, to teksty związane z obsługą gry, interfejsem, sterowaniem itp. I wreszcie czwarte, to odniesienia spoza gry (książki, gadżety itp.). Czy rzeczywiście wszystkie one zdradzają literackie korzenie? O ile moich wątpliwości nie wzbudzają te z grupy pierwszej i w części z grupy drugiej i czwartej, o tyle powiązanie pozostałych z terminem „literackość” budzi moje wątpliwości. O ile bowiem bez problemu mogę się zgodzić, że tekst wpisany w strukturę świata przedstawionego gry jest „literacki” jeżeli tylko wpływa na rozpoznanie, uzupełnienie, ukonkretnienie jego elementów i/lub wpływa na rozwój i przebieg fabuły, o tyle komunikat „Kliknij LPM aby otworzyć” lub „Liczba uzyskanych punktów” już tak oczywiście powiązane z tą kategorią mi się nie wydają.

Wątpliwości budzą choćby pojawiające się w grach encyklopedie, słowniki i leksykony. Porównanie ich do wersji tradycyjnych, drukowanych wykazuje, że także te drugie odznaczają się cechami, które Autor rozprawy przypisuje wyłącznie ich odpowiednikom obecnym w grach (hipertekstowość, ergodyczność, odrzucenie procesu czytania linearnego). Dodatkowo np. w instrukcjach obsługi pojawiają się powiązania typu „jeśli” – „to”, a sam tekst jest często podawany w dwóch formach – wydruku na papierze i w wersji elektronicznej, z czego ta druga umożliwia przemieszczanie się po tekście z wykorzystaniem kliknięć myszką komputerową. Czy należy zaliczyć je do literatury? A może raczej do piśmiennictwa użytkowego? Podobnie polecenie „push to open”, „pull to close” i wiele innych wkroczyły do świata gier (np. platformowych) z obszaru mechaniki i techniki, a nie literatury. Jaki status – w obszarze cyfrowego świata przedstawionego – mają komunikaty typu napis EXIT na ścianie hotelowego korytarza, tatuaż „Born to Be Wild!” na ramieniu awatara przeciwnika, tabliczki z nazwami ulic, neony i reklamy, nazwy i ceny produktów w umieszczonych w grach sklepach itp.? Wreszcie, czy obrazkowe książki kucharskie pojawiające się w grach, w których gracz wciela się w rolę pracownika gastronomii i przygotowuje na czas dania dla gości, jest przejawem literackości tych gier?

Autor rozprawy uważa, że do obszaru literackich medialności można zaliczyć „inicjowanie u użytkownika metod recepcji powiązanych z wyszukiwaniem i objaśnianiem werbalnych treści” (s. 59). Tak, to prawda, można to zjawisko tak opisać, ale czy obejmuje ono sobą wszystkie sytuacje spotykane w grach? Czy opisywane na stronach 146-147 dokumenty dołączone do gry – skany autentycznych zdjęć i listów oraz mapy – możemy traktować jako przejawy jej literackości?

Co z grami typu „typing game”, których nadrzędnym celem nie jest sama gra, zabawa, ale poprawa szybkości pisania bezwzrokowego na klawiaturze qwerty? Czy wpisywanie przedimków występujących w języku angielskim („the”, „an” – np. w grze <http://zty.pe/>) celem zestrzelenia atakującego nasz statek statku kosmicznego rzeczywiście ma konotacje literackie?

Przykłady i trudności można mnożyć, ale nie o to tu chodzi. Nieprzekonany w pełni do koncepcji zaprezentowanej w pracy „literackości”, chciałby zapytać Autora o jej odniesienia do „piśmienniczości” lub nawet „werbalności”. Być może czynnikiem różnicującym, kategorią wprowadzającą do wskazanych w pracy kręgów tekstów o różnym stopniu powiązania z przebiegiem fabuły dodatkowy porządek mogłaby być „fikcjonalność”? Autor zresztą używa terminu „fikcja” w odniesieniu do „świata gry” (np. s. 133, 223, 236). Co więcej, w pewnej chwili stwierdza – i zdanie to wydaje mi się kluczowym dla całości rozprawy – że „Literatura jest dla gier przede wszystkim źródłem rozwiązań światotwórczych” (s. 181)

A obok „literackich procesów odbioru” (s. 107) może warto wprowadzić „czytelnicze procesy odbioru” lub bardziej wykorzystać – przywoływaną przez Autora – „praktykę czytelniczą” (s. 111)? Wszak na tej samej stronie Autor wskazuje, że niekiedy czytanie gier jest „czynnością intelektualnie trywialną”. Jeżeli zatem zauważyć, że część tekstu pojawiającego się w czasie gry na ekranie komputera pełni niekiedy rolę jedynie informacyjną, to być może ze względu na owo sfunkcjonalizowanie warto wyłączyć je z obszaru „literackości”. Zresztą sam Autor rozprawy, nawet w pierwszej grupie tekstów (fabułowców) dostrzega występujące między nimi różnice w zakresie stopnia ich „literackości”. W odniesieniu do opisów wydarzeń w jednej z gier stwierdza, że „wszystkie one jednak sprawiają, że gra ociera się o doświadczenie literackie” (s. 120).

Te wątpliwości nasiliły się podczas lektury IV rozdziału pracy („Literackie płaszczyzny gier cyfrowych”). Autor stawia tam tezę głoszącą, że już samo przywołanie artefaktu literackiego (wygląd książki, zwoju papieru, ozdobnego inicjału w tekście itp.) sprawia, że możemy mówić o literackości gier cyfrowych. W myśl tego założenia opisuje konsekwentnie

poszczególne „parateksty” i artefakty, aby dojść do strony 120, na której pisze: „Ukłon w stronę literatury przejawia się też w nieco mniej oczywistym aspekcie gry. Wszystkie aktualizacje programowe (czyli tzw. łatki naprawiające błędy oraz usprawniające lub gruntownie modyfikujące mechanizmy rozgrywki) są nazwane na cześć pisarzy fantastyki naukowej. Przywołanie takich autorów jak Karel Čapek, Ray Bradbur czy Isaac Asimov to przykład nobilitacji tradycji literackiego science-fiction i wskazówka, czyja twórczość inspirowała motywy fabularne obecne w grze”. Gdyby tę tezę w prosty sposób odnieść do innych obszarów rzeczywistości, to musielibyśmy mówić o muzyczności meblościanek (meble Vivaldi, Mozart itd.) czy malarskości butów czy samochodów (Picasso).

Co więcej, Autor rozprawy, odnosząc się do „paratekstów” wylicza ich „trzy główne funkcje [...]”: narracyjną, medialną oraz ekonomiczną” (s. 155). Z tych najbardziej powierzchownie została opisana ekonomiczna. Czy nie warto by było wyłączyć z niej marketingowej? A co z funkcjami społeczną i psychologiczną? A jak w kontekście zaproponowanego w tej części opisu gier sytuują się „parateksty” wytwarzane przez graczy – nagranie streamingowe, fanpage na Facebooku, grupa dyskusyjna, blog itp.? Wszak one także spełniają wyżej wymienione funkcje.

Skoro już mowa o funkcjach, to warto zastanowić się nad tym, jak się one odnoszą do samych gier. Niekiedy te prymarne (zabawa, przyjemność, rozrywka), wskazane przez Autora  ustępują roli innym. Mgr Michał Żmuda jest tego świadom (na stronie 63 zwraca uwagę, że część odbiorców internetowych gier fabularnych gra w nie ponieważ „stwarzają one szansę „komunikacji z innymi użytkownikami programu”), jednak po lekturze rozprawy pozostaje pewien niedosyt związany z tym, że obszar tych funkcji nie został w pracy przedstawiony szerzej.

Takich obszarów czy zjawisk, które choć poruszone w pracy domagają się pełniejszego rozpoznania, jest więcej. Wymieńmy kilka szczególnie intrygujących.

Proceduralność, wpływ użytkownika i przestrzenność (w tym trójwymiarowa, s. 234) – te cechy mgr Michał Żmuda uważa za kluczowe właściwości gier cyfrowych, pozwalające odróżnić je od literatury (s. 73 i in.). Zgoda, z pewnością w literaturze (nieomal w całej) nie występują. Co jednak z grami towarzyskimi, planszowymi? Takie gry jak *Colt Express*, *Kłątwa Faraona*, *Zakazana wyspa* także odznaczają się tymi cechami. Jak zatem odróżnić jedno od drugich?

Podobnie Autor rozprawy uważa, że tym, co odróżnia odczytywanie literatury w grach, od odczytywania jej w rzeczywistości, jest procedura zainicjowania lektury. Pisze: „aby lektura w ogóle mogła mieć miejsce, użytkownik musi wykonać szereg innych czynności (aby książki przeczytać trzeba je odnaleźć, zdobyć, kupić lub... ukraść)” (s. 86). Nie czas tu na osobiste wyznania, ale zapewniam Autora, że nie można tego zestawu czynności uznać za cechę różnicującą świat wirtualny od realnego.

Także pytanie o to, na ile lektura tekstów (wszystkich typów) zamieszczonych w grze warunkuje sam proces grania, dotyka zagadnienia wymagającego szerszego omówienia. Czy można grać w ogóle nie czytając? (np. w sytuacji, gdy tekst jest podany w języku nam nieznanym). Czym to skutkuje? Autor rozprawy wskazuje, że bez lektury podanych nam w grze tekstów „zrozumienie intrygi jest niemożliwe”, a „odbiorca nie będzie w stanie w pełni zrozumieć ani fabuły gry, ani rzeczywistości, w której się ona toczy” (s. 96). Ale – powtórzmy pytanie – czy to uniemożliwia granie?

A warunki lektury i ich wpływ na odbiór i interpretację tekstu? Warto by się zastanowić, jak zmienia się odbiór tekstu umieszczonego w grze w związku z towarzyszącymi mu doznaniem i wrażeniami (np. muzyka czy dźwięki gry, które słyszymy z głośników, głos aktora, który użycza go postaciom czy rolom w grze, poruszające się na ekranie elementy i ich wpływ na skupieniu czytelnika/słuchacza).

Postrzeganie książki to kolejny temat, który poruszony w rozprawie w szerszym stopniu, mógłby ją wzbogacić. Mgr Michał Żmuda przywołuje w pracy dwa jej specyficzne rodzaje: książkę-grę paragrafową (s. 138) oraz „cybertekst” *Sto tysięcy miliardów wierszy* Raymonda Queneau (s. 68). Co więcej, uważa, że książka, jeżeli pozbawić ją liter, staje się „nie-książką” (s. 131). A jak należy wobec tego traktować książeczki dla dzieci, które grają, zmieniają kolory itp.? Co z książeczkami dla najmłodszych, które składają się tylko z obrazków? Albo z tymi, które po otwarciu układają się w trójwymiarowe zamki i mają wycięte z tektury postaci, z którymi czytelnik może wchodzić w interakcje? Co z książką Alana Francisa *Wszystko co mężczyźni wiedzą o kobietach*? Co z książką, która stara się przekroczyć swoje tradycyjne, materialne ramy, jak np. *Klinika* Sebastiana Fitzka? Co z książkami, które są wyraźnie powiązane ze stronami internetowymi, blogami itp.? Oczywiście Autor rozprawy ma świadomość, że tego typu zjawiska, odbiegające od najbardziej popularnych sposobów prezentowania i powielania literatury są rzadkie, sporadyczne (s. 68). A jednak sprawdzenie, na ile poszerzają one konteksty nakreślone w pracy, mogłoby ją dodatkowo wzbogacić.

Wreszcie *last but not least* – gracz i jego rola. Uwagi o nim są rozproszone po całej pracy, a temat ten wydaje się na tyle interesujący, że może warto by zachęcić Autora, aby w przyszłości zajął się tym zagadnieniem osobno.

Jaka jest rola, jaką w odbiorze i/lub kształtowaniu cyfrowej rozgrywki odgrywa odbiorca, wchodzący lub nie, świadomie lub nie, w rolę czytelnika? Oczywiście, Autor rozprawy wskazuje, że gracz może zaniechać procesu lektury lub zupełnie go pominąć (s. 91, 170, także s. 67, 112-113), że wpływ użytkownika na przebieg gry jest znaczny (s. 66-68, 73) ale refleksji nad konsekwencjami tych działań nie pogłębia, gdyż nie to jest przedmiotem pracy.

A jednak od tego tematu nie sposób uciec, między innymi dlatego, że jak wykazuje mgr Michał Żmuda, intermedialny przekład tekstu literackiego na grę cyfrową jest (z punktu widzenia odbiorcy) brzemienny w skutkach. Autor zwraca na to uwagę na stronie 43 pisząc, że „Intermedialność nie jest niezakłóconym przekazem, może prowadzić do przeoczeń, zaniechań i rozmywania sensu” (por. także uwagi na s. 51-52). To prawda, ale czy nie można też choćby próbować wskazywać tu działań, w ramach których pierwotny tekst kultury w intermedialnym przekładzie zyskuje? Pozostając w świecie gier cyfrowych zapytajmy o przestrzeń świata przedstawionego gry „Wiedźmin”. Gdy porównać to co widzimy na ekranie z literackim pierwowzorem, w którym Andrzej Sapkowski niezwykle oszczędnie operuje opisem, dostarczając czytelnikowi minimum pożywki dla wyobraźni odtwarzającej przestrzeń przemierzaną przez bohaterów opowieści, to widać, że wkład pracy włożony w dookreślenie, wyobrażenie, a następnie zwizualizowanie tej przestrzeni, jaki wniósł zespół grafików i programistów CD Projekt Red, był ogromny, a wynik – sądząc po popularności gry – uznać należy za w pełni zadowalający. Czy zatem – z punktu widzenia odbiorcy/gracza – mamy tu czynienia z korzyścią czy ze stratą? Stawiam to pytanie, ponieważ doktorant uważa, że Wiedźmin literacki i cyfrowy (gra) są sobie równe: „Świat wykreowany podczas rozgrywki oraz świat przedstawiony za pomocą literackiego tekstu są ze sobą tożsame” (s. 172).

Podczas lektury dysertacji mgra Michała Żmudy widać wyraźnie, że Autor dąży do opisu modelowej sytuacji odbioru gry cyfrowej. Jakkolwiek zastrzegając, że gracz może podejmując decyzję pomijać pewne teksty pojawiające się na ekranie monitora, opakowaniu gry czy dodatkach z edycji limitowanej, to jednak cała praca jest ufundowana na założeniu, że odbiorca wie, że ma do czynienia z grą, która wykorzystuje istniejące przed nią zjawisko literackie (lub historyczne) i – dodatkowo – owo zjawisko jest mu znane. Tylko wówczas może on odczuwać rodzaj dysonansu wynikającego z porównywania dwóch zjawisk przyległych, lecz nie tożsamy (dzieła literackie i gry cyfrowe lub dokumenty historyczne i gry

cyfrowej). Co jednak dzieje się, gdy gracz jest tej świadomości literackiej (lub historycznej) pozbawiony? 

Dalej, Autor rozprawy zakłada, że modelowy gracz doceni literackie walory tekstu umieszczonego w grze. Na stronie 120 pisze: „Im barwniejszy opis tym większe prawdopodobieństwo, że gracz pozostanie przy tekście dłużej, koncentrując się w pierwszej kolejności na fabularnych walorach danego wydarzenia, a nie jego mechanicznych konsekwencjach”. Czy jest to twierdzenie poparte jakimiś badaniami, czy raczej mamy tu do czynienia z pobożnym życzeniem? Pytam, bo gdy zestawić to zdanie z ogłaszanymi co roku przez Bibliotekę Narodową raportami na temat stanu czytelnictwa w Polsce, to za chwilę okaże się (jeżeli doktorant ma rację), że to gracze stanowią najbardziej aktywną grupę czytelniczą. 

Odbiorca, gracz, któremu Autor – zgodnie z przyjętym założeniem pracy – poświęcił mniej uwagi niż samemu przedmiotowi badań, wydaje mi się istotny jeszcze z jednego względu. Na stronie 35 rozprawy mgr Michał Żmuda zaledwie sygnalizuje problem emocji, jakich doświadcza użytkownik w kontakcie z danym medium. Mowa jest tam m.in. o „autentyczności doświadczenia w kontakcie z danym medium, autentycznych emocjach”. To bardzo interesujący problem, który mógłby stać się przedmiotem osobnych rozważań, związanych ze stopniem autentyczności i przeciwstawianej jej powierzchowności, namiastkowości emocji, których doświadcza gracz w trakcie gry. Możliwość podglądania ich reakcji (vide popularne kanały streamingowe) wskazuje, że skala i rozpiętość emocji, jakie stają się ich udziałem, jest bardzo duża. Co więcej, pytanie można by poszerzyć zastanawiając się w ogóle nad emocjami, jakich doświadczamy w kontakcie z kulturą (wysoką, niską, popularną, wizualną itd.) kontrastowaną z tym, co jest nazywane „realnym życiem” (cokolwiek się kryje pod tym terminem).

Z uwag szczegółowych, kilka drobiazgów.

Przyznam, że zupełnie dla mnie niezrozumiałą jest decyzja o zaopatrzeniu pracy w dwa aneksy. Pomijając niewielki rozmiar tego pierwszego (jedna tabela i jeden schemat) uważam, że praca zyskałaby na czytelności, gdyby te materiały oraz umieszczone w drugim aneksie ilustracje znalazły swe miejsce w głównym wywodzie. Ułatwiłoby to proces lektury i pozwoliło bez niepotrzebnego rozproszenia podążać za myślą autora.

Praca nie jest wolna od błędów edycji (cudzysłów francuski!, s. 19 i kolejne, 118, edycja przypisów), interpunkcyjnych i – na szczęście tylko kilku – stylistycznych i gramatycznych

(np. s. 7, 8, 25, 34, 38 – tu sugestia, że historyk nie jest badaczem!, 62 – „jednostajne linie” w grze Tetris, 116, 184, 185, 210, 221).

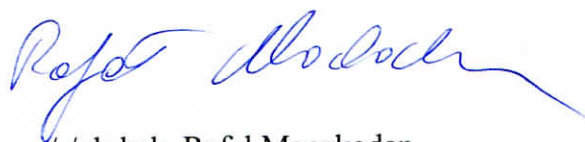
Autor rozprawy zdradza wyraźnie zafascynowanie światem współczesnej technologii, co samo w sobie nie jest błędem, przeciwnie afektywny stosunek do przedmiotu badań wydaje się być cechą pożądaną. Oczywiście pod warunkiem, że zmysł krytyczny nas nie zawodzi i nie wiedzie myśli na manowce. Tu kilka razy tak się zdarzyło. Stwierdzenie „telewizor wymaga płaskiego ekranu wyświetlającego ruchome obrazy, tekst pisany wymaga płaskiej powierzchni zapisanej drukiem” (s. 17) to wynikający z nadmiernego uproszczenia myśli skrót, który wymaga korekty uwzględniającej szereg rozwiązań przeczących tej tezie. Podobny błąd spotykamy na stronie 150, na której możemy przeczytać, że fabuła jednej z gier została osadzona „na przełomie XX i XXI wieku, a więc w czasach, w których maszyny do pisania są co najwyżej antykwarycznymi przedmiotami”. Poza tym, jak potraktować to zdanie w kontekście programów takich jak Dark Room czy Q10 v. 1.2.21? Podobnie u miłośnika gier cyfrowych dziwi stwierdzenie: „Wykreowanej wirtualnie książki nie da się dotknąć i powąchać” (s. 129). A co z WR Reality? A co z zapachami w spray’u dedykowanych do czytników Kindle’a? (<http://smellofbooks.com>)



Powyższe uwagi proszę potraktować jako głos w dyskusji. Sformułowane tu pytania i wątpliwości nie zostały spisane w celu obniżenia wartości rozprawy doktorskiej mgra Michała Żmudy. Co więcej, wiadomym jest, że gdyby doktorant miał uwzględniać wszystkie podpowiedzi i sugestie wskazywane w recenzjach, to musiałby albo napisać swoją pracę na nowo, albo dopisać jej drugi tom (do czego – w odniesieniu do problematyki aktywności i reakcji gracza – bardzo go zachęcam). Nie o to chodzi i nie w tym rzecz. Doceniając w pełni wysiłek badawczy i uzyskane rezultaty chciałbym z uznaniem odnieść się do przedłożonej do recenzji rozprawy doktorskiej i jej Autora. Uważam, że jest to praca wartościowa i cenna. Autor mierząc się z tak rozległym polem badań (relacja literatura – gry cyfrowe) musiał podjąć kilka ważnych decyzji dotyczących warsztatu, metod opisu i interpretacji, egzemplifikacji itp. Rozkładając akcenty siłą rzeczy musiał pewne rzeczy przedstawić szczegółowo, a inne nieco ogólniej. O szczegółach można dyskutować długo, a jednak w całości praca świadczy o tym, że mamy do czynienia z sumiennym, świadomym warsztatem adeptym badań naukowych.

I jeszcze jedno. Wartościowa praca naukowa, moim zdaniem, nie powinna dawać gotowych recept i jednoznacznych rozstrzygnięć. Powinna za to inspirować i otwierać nowe perspektywy. Ten warunek praca mgr Michała Żmudy spełnia z nadlatkiem.

Aby formalnościom stało się zadość, z przyjemnością stwierdzam, że praca mgr Michała Żmudy spełnia wymagania stawiane rozprawom doktorskim i wnoszę o dopuszczenie jej autora do kolejnych etapów przewodu doktorskiego.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Rafał Moczko', with a long, sweeping horizontal line extending to the right.

/-/ dr hab. Rafał Moczko